L'Appel de CTHULHU



Passeport d'Investigateur





Passeport n° ....



Titulaire :

____

État civil

Nom ....

Joueur ....

Occupation ....

Âge ....

Sexe ....

Résidence ....

Lieu de naissance ....

Nationalité *National status*

....

Caractéristiques

Force		
Dextérité		
Pouvoir		
Constitution		
Apparence		
Éducation		
Taille		
Intelligence		
Mouvement		+1 -1



La validité du présent passeport est prorogée jusqu'au :

Signes vitaux

Points de vie maximum : ....

Blessure grave ☐

POINTS DE VIE

Mourant / Inconscient 00 01 02 03 04 05 06
07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

Points de magie maximum : ....

POINTS DE MAGIE

00 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12
13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24

CHANCE

Pas de chance 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13
14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31
32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49
50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66
67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83
84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

Santé mentale

Initiale : ....

Maximum : ....

Folie 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15

16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32

33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49

50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66

67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83

84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

Folie persistante : ....

....

....

....

Folie temporaire : ....

....

....

....

Richesse

Dépenses courantes ……………………………………………………

Espèces…………………………………………………………………

Capital …………………………………………………………………

Équipement et possessions

O *Anthropologie (01 %) .... %*		☐☐
O *Archéologie (01 %)*	*....... %*	☐☐
O *Arts et métiers (05 %) .... %*		☐☐
O	*....... %*	☐☐
O	*....... %*	☐☐
O	*....... %*	☐☐
O *Baratin (05 %)*	*....... %*	☐☐
O *Bibliothèque (20 %)*	*....... %*	☐☐
O *Charme (15 %)*	*....... %*	☐☐
Combat à distance		
O *(armes de poing) (20 %)*	*....... %*	☐☐
O *(fusils) (25 %)*	*....... %*	☐☐
O	*....... %*	☐☐
O	*....... %*	☐☐
Combat rapproché		
O *(corps à corps) (25 %)*	*....... %*	☐☐
O	*....... %*	☐☐
O	*....... %*	☐☐
O *Comptabilité (05 %)*	*....... %*	☐☐
O *Conduite (20 %)*	*....... %*	☐☐
O *Conduite engin lourd (01 %)*	*....... %*	☐☐
O *Crédit (00 %)*	*....... %*	☐☐
O *Crochetage (01 %)*	*....... %*	☐☐
O *Discrétion (20 %)*	*....... %*	☐☐
O *Droit (05 %)*	*....... %*	☐☐
O *Écouter (20 %)*	*....... %*	☐☐
O *Électricité (10 %)*	*....... %*	☐☐
O *Équitation (05 %)*	*....... %*	☐☐
O *Esquive (DEX/2)*	*....... %*	☐☐
O *Estimation (05 %)*	*....... %*	☐☐
O *Grimper (20 %)*	*....... %*	☐☐
O *Histoire (05 %)*	*....... %*	☐☐

- O *Imposture (05 %)* .... % ☐☐
- O *Intimidation (15 %)* .... % ☐☐
- O *Lancer (20 %)* .... % ☐☐
- O *Langue maternelle (ÉDU)* .... % ☐☐

Langues (01 %)

- O .... % ☐☐
- O .... % ☐☐
- O .... % ☐☐
- O *Mécanique (10 %)* .... % ☐☐
- O *Médecine (01 %)* .... % ☐☐

Mythe de Cthulhu (00 %) .... % ☐☐

- O *Nager (20 %)* .... % ☐☐
- O *Naturalisme (10 %)* .... % ☐☐
- O *Occultisme (05 %)* .... % ☐☐
- O *Orientation (10 %)* .... % ☐☐
- O *Persuasion (10 %)* .... % ☐☐
- O *Pickpocket (10 %)* .... % ☐☐
- O *Pilotage (01 %)* .... % ☐☐
- O .... % ☐☐
- O *Pister (10 %)* .... % ☐☐
- O *Plongée (01 %)* .... % ☐☐
- O *Premiers soins (30 %)* .... % ☐☐
- O *Psychanalyse (01 %)* .... % ☐☐
- O *Psychologie (10 %)* .... % ☐☐
- O *Sauter (20 %)* .... % ☐☐
- O *Sciences (01 %)* .... % ☐☐
- O .... % ☐☐
- O .... % ☐☐
- O .... % ☐☐
- O *Survie (10 %)* .... % ☐☐
- O .... % ☐☐
- O *Trouver Objet Caché (25 %)* .... % ☐☐

Combat

IMPACT

CARRURE

ESQUIVE

Combat à distance

(armes de poing) (20 %)	.... %
(fusils) (25 %)	.... %
....	.... %
....	.... %
....	.... %

Combat rapproché

(corps à corps) (25 %)	.... %
....	.... %
....	.... %
....	.... %

Signes vitaux

Points de vie maximum : ....

Blessure grave ☐

POINTS DE VIE

Mourant / Inconscient 00 01 02 03 04 05 06
07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

Armes

ARME :

DÉGÂTS PORTÉE CAD. CAP. PANNE

ARME :

DÉGÂTS PORTÉE CAD. CAP. PANNE

ARME :

DÉGÂTS PORTÉE CAD. CAP. PANNE

ARME :

DÉGÂTS PORTÉE CAD. CAP. PANNE

Profil

Description ....

....

....

Idéologie et croyances ....

....

....

Personnes importantes ....

....

....

Lieux significatifs ....

....

....

Biens précieux ....

....

....

Traits ....

....

Séquelles et cicatrices ....

....

....

Phobies et manies ....

....

....

Ouvrages occultes, sorts et artefacts ....

....

....

....

Rencontres avec des entités étranges ....

....

....

....

Personnes à contacter en cas de décès ....

....

....

Amis investigateurs

NOM ....

Joueur : ....

Scénario : ....

NOM ....

Joueur : ....

Scénario : ....

NOM ....

Joueur : ....

Scénario : ....

NOM ....

Joueur : ....

Scénario : ....

Aide-mémoire

TESTS DE COMPÉTENCE OU DE CARACTÉRISTIQUE

Niveaux de réussite :

Maladresse	*100 / 96+*
Échec	*> %*
Ordinaire	*≤ %*
Majeur	*1/2 %*
Extrême	*1/5 %*
Critique	*01*

Redoubler un test :
Justification nécessaire ; impossible en combat ou pour la santé mentale.

BLESSURES ET SOINS

Premiers soins : *soigne 1 PV*

Médecine : *soigne 1D3 PV*

Blessure grave : *perte de la moitié des PV en une attaque*

Tomber à 0 PV sans blessure grave : *inconscient*

Tomber à 0 PV avec blessure grave : *mourant*

Mourant : *Premiers soins pour stabiliser, puis Médecine*

Guérison naturelle : *1 PV / jour*

Guérison naturelle (blessure grave) : *1 test / semaine*

Notes

Notes

Notes

Notes

Visas

Visas

Visas

